



Aalborg Universitet

AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Den Kreative Platform anvender elevens kreativitet til at udvikle sin faglighed?

Byrge, Christian; Hansen, Søren

Publication date:
2012

Document Version
Tidlig version også kaldet pre-print

[Link to publication from Aalborg University](#)

Citation for published version (APA):
Byrge, C., & Hansen, S., (2012). *Den Kreative Platform anvender elevens kreativitet til at udvikle sin faglighed?*, 3 s.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Den Kreative Platform anvender elevens kreativitet til at udvikle sin faglighed?

Søren Hansen & Christian Byrge, Institut for økonomi og ledelse, Aalborg universitet

Introduktion

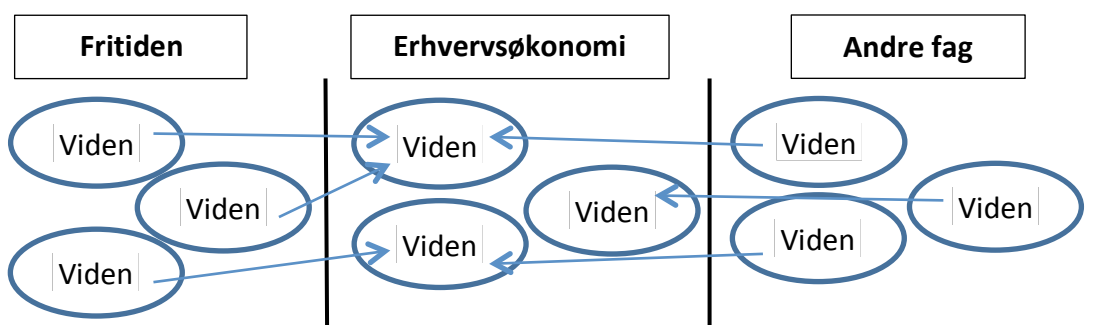
Den Kreative Platform er en undervisningsmetode, der gør det lettere for eleverne at deltage i undervisningen, fordi de får lettere ved at engagere sig og anvende deres kreativitet til at tænke nyt og til at forstå det faglige indhold. Metoden er udviklet på Aalborg universitet og anvendes i dag på en lang række skoler, gymnasier og UC'er landet over.

Den Kreative Platform består af en 6 trins fasemodel, der tager deltagerne op på en kreativ platform, hvor de får lettere ved at være kreative sammen. Den Kreative Platform er en meget struktureret undervisningsmetode der er baseret på fire grundlæggende principper som tilsammen gør det lettere for den enkelte elev at anvende sin viden uden at sidde fast i etablerede faglige, sociale eller kulturelle tanke og handlemønstre. De fire principper er: "horisontal tænkning", "opgave fokus", "parallel tænkning" og "Ingen oplevet bedømmelse".

Gennem de fire principper etableres et skabende nærvær i undervisningen. Dette sker gennem en kreativ proces, hvor deltagernes evne til at være sig selv udvikles – og dermed frigøres deres engagement og mulighed for at deltage med al deres viden, uden restriktioner af faglig, social eller kulturel karakter. Den samme proces som fører til radikal nytænkning, vil højne selvværdet og øge forståelsen af det faglige.

Kreativ tænkning fører til øget faglighed

Ideen med at anvende Den Kreative Platform i undervisningen er at den hjælper eleven til at kunne anvende en større del af sin viden til at forstå det nye stof. Sagt på en anden måde bliver elevens for forståelse af stoffet større når man anvender Den Kreative Platform og derved får eleven lettere ved at tilegne sig stoffet. Det skyldes først og fremmest en række principper som undervisningen tilrettelægges efter på Den Kreative Platform. På Den Kreative Platform tilrettelægges undervisningsforløbet som en kreativ proces, hvor eleverne lærer at tænke *horisontalt* hvilket vil sige at kunne inddrage deres viden uden for faget/emnet i deres bearbejdning af stoffet. Det er illustreret i figuren herunder.



Den Kreative Platform i enkeltfags undervisningen

Hvis faget f.eks. er erhvervsøkonomi handler det altså om at gøre det lettere for eleven at anvende sin viden fra alle andre steder i tilværelsen til at forstå erhvervsøkonomi. Det kan være fra andre fag og det kan være fra fritiden. Eleven ved så frygteligt meget, men er måske ikke klar over at hvilken del af denne viden der er relevant for faget. At tænke horisontalt betyder at kunne få øje på sammenhænge på tværs af faggrænser og dermed øge sin for forståelse. Det er en kreativ anvendelse af viden som bliver mulig når man anvender de didaktiske principper fra Den Kreative Platform. Det bliver muligt at få ideer om faglige sammenhænge på samme måde som man kan få ideer om f.eks. nye produkter i industrien.

Den Kreative Platform i projekter, emneuger og introforløb

Den kreative Platform anvendes også ofte i projekter, introer og emneuger, hvor det netop handler om at kunne få mange ideer om form, indhold og faglige sammenhænge. Den pædagogiske tilgang med fokus alene på opgaven bevirker at eleverne lettere kan koncentrere sig om projektet i stedet for at bruge tiden og energien på medlemmerne af gruppen. Vi har udviklet standardmoduler der kan anvendes direkte i et projektforsløb. Du kan finde dem på vores hjemmeside: <http://www.uva.aau.dk/Den+Kreative+Platform/>

De pædagogiske principper på Den Kreative Platform

På Den Kreative Platform etableres et stærkt fokus på opgaven. Det betyder bl.a. at der aldrig er fokus på en elev eller en gruppe af elever. Samtidigt arbejdes der hele tiden hen imod at eleverne ikke føler sig bedømt i undervisningen. Hverken som person eller for det de gør og præsterer. På den måde opbygges et undervisningsmiljø, hvor den enkelte elev tør deltage mere som sig selv. Frygten for at fejle bliver mindre og det i sig selv gør det lettere for eleven at deltage i undervisningen. Samtidig er det en forudsætning for at eleven tør, og dermed kan, anvende sin horisontale viden i en kreativ proces som kræver at man kan give slip og være sig selv, både fagligt og socialt.

Horisontal tænkning består af relevante associationer til stoffet

Vores hjerne elsker at associerer. Faktisk er det det eneste den gør når vi tænker. De associationer den foretager er altid bestemt af hvor vi har vores opmærksomhed, vores fokus. Derfor er det så vigtigt at skabe et stærkt opgavefokus i klassen. Uden det vil de associationer som flytter viden på tværs af faggrænser, ikke være relevante for det faglige indhold eleven arbejder med at forstå.

Historien er fyldt med eksempler på hvordan horisontal tænkning har flyttet viden på tværs af grænser. F.eks. var det Harrison Fords horisontale viden om hvordan man "skiller køer ad" på et slagteri i Chicago der gav ham ideen til at samle biler efter samme princip – nemlig princippet om samlebåndet. Principper er de spejle vi kan anvende til at flytte viden fra et område til et andet – f.eks. fra slagteri til bilfabrik.

Undervisning og læring som en kreativ proces

Her følger et eksempel på hvordan undervisningen kan tilrettelægges med Den Kreative Platform:

Hvordan er EU konstrueret?

En gymnasieklasse på Støvring gymnasium i Nordjylland skal undervises i hvordan EU er konstrueret. De får ingen faglige input forud for timen, men skal selv ideudvikle EU ud fra deres for forståelse og principielle viden om menneskelige relationer. Principielt ved gymnasieelever allerede stort set alt der er brug for at vide for at forstå EU's konstruktion. De har deres viden fra en lang række erfaringer som de har tilegnet sig gennem livet. Gennem en kreativ proces bliver det muligt for dem at hive det principielle ud af erfaringerne og derudfra selv konstruerer det EU de skal lære om. Se evt. en video om forløbet på: <http://www.innolab-gym.dk/video-mange-faa-en>

Læring som ide-udvikling

Helt grundlæggende handler det altså om at gøre det lettere at lære nyt gennem at kunne anvende en større del af alt den viden om alt muligt en elev har samlet sammen gennem livet. Tesen er at jo mere viden vi har til rådighed, jo lettere og hurtigere er det at lære mere. Det handler om at ideudvikle sin faglige forståelse på samme måde som man ideudvikler et nyt produkt eller en ny service. Det er vigtigt at forstå at det afgørende i en kreativ læreproces er at have en ide om hvordan man kommer videre. Det afgørende er ikke om ideen er rigtig eller forkert. Uden ide er der ingen proces og dermed mulighed for læring eller udvikling. Det er lærerens opgave at hjælpe eleven videre fra evt. "forkerte" ideer til at få nye ideer der kan åbne for forståelsen. Det værste der kan ske er at eleven ikke tør få flere ideer. Så stopper muligheden for at lære. I en proces på Den Kreative Platform er undervisningen tilrettelagt så det altid er helt tydeligt for eleverne *hvad* de skal gøre og *hvordan* de skal gøre det. Det sker gennem anvendelsen af 3D cases der er små kompetencegivende øvelser.

Anvend Den kreative Platform på din skole

Det var en meget kort introduktion til hvordan Den Kreative Platform kan anvendes som didaktik i den fagfaglige undervisningen i bl.a. gymnasiet. Hvis du er blevet nysgerrig efter at vide mere om Den Kreative Platform så kik på <http://www.uva.aau.dk/Den+Kreative+Platform/>, hvor forskningscenteret for Den Kreative Platform på Aalborg universitet formidler en omfattende samling af artikler, bøger, undervisningsmaterialer og videointroduktioner du frit kan downloade og anvende. Vi kommer også meget gerne ud til jer med et skræddersyet kursus hvis I ønsker hjælp til at anvende Den Kreative Platform i den daglige undervisning.